

PÈLERINAGE EN ENFER / FEEDBACK

F1. Les PJ du premier cast, les Salopards

Quand je disposais de suffisamment du temps, je faisais créer les PJ Salopards par les joueurs. En revanche, si j'ai besoin d'écourter ma séance, je préfère proposer des prêtirés Salopards et conserver la création collective pour les PJ lépreux. Dans ces cas-là, je leur demande de créer... des Salopards. Je ne les conseille davantage que si ils s'avèrent perdus, auquel cas je leur propose de s'inspirer des prêtirés. Je peux aussi leur donner les feuilles de personnages des prêtirés et leur proposer de broder un historique autour de ça. Cette création collective me donne un travail d'improvisation supplémentaire lors des scènes intermédiaires. Si je peux calquer le comportement des PNJ Salopards sur ce qui est écrit, j'essaye au maximum de développer ce que les joueurs ont créé. Dans tous les cas, l'aspect et le comportement des PNJ Salopards est toujours influencé parce que les joueurs ont fait pendant l'Amorce.

La création collective des Salopards par les joueurs est plus riche s'ils connaissent les factions présentées dans le Livre Source. Ils peuvent être des Ecorcheurs, des déserteurs de la troupe d'Attila et de l'Homme qui Rit, des druides noirs ou des hérétiques : disciples de Khlyst, Messianistes, Lazaréens, micro-hérétiques. J'incite les joueurs à se lâcher, à composer des sales types d'anthologie. Un joueur a une fois interprété l'Entremetteur, un Salopard sarcomantien. Je n'ai pas retenu son idée dans les prêtirés car je proposais déjà assez de factions compliquées à gérer. Je parle de la sarcomantie dans le Livre Source. Retenez que les sarcomantiens fabriquent un liquide qui déforme les chairs. Il en avait placé un saut au-dessus d'une porte pour qu'il tombe au passage d'une petite fille.

F2. Les PJ du deuxième cast, les lépreux

Je ne propose pas de double feuille Matériel & Mémoire pour ce deuxième cast. Le scénario est trop léthal pour qu'on s'attarde sur la gestion d'une telle feuille. Je l'utilise uniquement si j'ai prévu d'allonger la durée de jeu en espaçant les rencontres avec les Antagonistes.

Le mot mémorable d'une joueuse (interprétant la Madelon, une fois atteinte par la lèpre) : « Je peux prendre l'avantage Irrésistible ? ». ».

F3. PNJ

Si j'ai le temps et que je veux vraiment faire croire aux joueurs que les PJ Salopards seront joués jusqu'à la fin de la séance, je leur oppose une faction antagoniste.

Faction : les Miliciens de l'Homme qui rit

Hommes à cheval
6 x PNJ 8

Equipeement : Casques de motos, pièces d'armure de bric et de broc, boucliers de CRS.

Daft Punk
Chef des miliciens
PNJ 12

F4. Amorce

Je suis assez généreux dans l'attribution de leur équipement, notamment en ce qui concerne les armes : haches, faux, tronçonneuse, arc. Pas d'arme à feu en revanche. Ils peuvent aussi avoir tout le matériel pour se faire passer pour des marchands ambulants et des moyens de transport allant jusqu'au quad en terme de sophistication. Dans le village, les PJ Salopards ne rencontrent aucune adversité franche. La plupart du temps, je joue les combats en narratif pur. Les PJ sont des psychokillers, rien ne leur résiste. Ou je les fais jouer comme des PNJ, sans jauge d'Esprit et sous adrénaline permanente. J'interdis souvent le PvP pour être sûr de disposer de tous les Salopards en bon état pour la suite.

Dans les premiers playtests, les Salopards ne disposaient pas d'une caisse de punaises mais d'un suaire de lépreux. Ils s'en servaient pour polluer la source qui alimente le village en eau potable. J'ai abandonné cette idée parce qu'en théorie, le bacille ne devrait pas survivre dans l'eau. Mais après tout, on peut décréter que sa version millevalienne le peut, par mutation.

J'ai pu voir aussi les joueurs passer plus de temps que désiré dans ce grand terrain de jeu qu'est le village. Il m'arrive alors de passer en mode cinématique pour accélérer l'action. Je désire avant tout passer du temps sur les Scènes intermédiaires.

F5. Scènes intermédiaires

Si le PvP est autorisé entre PJ lépreux, j'essaie d'éviter qu'il tourne à l'outrance. Dans un playtest, les joueurs ont joué très PvP, tuant la diseuse de bonne aventure alors qu'elle n'était pas un antagoniste dans cette version, volant une roulotte pour se séparer des PNJ lépreux très tôt dans la séance. Avec le recul, je trouve que ça a nui à l'intérêt du scénario qui est de voir comment les PJ lépreux réagissent face à l'adversité. Restent-ils soudés contre un ennemi commun ou vont-ils exprimer leurs instincts les plus noirs : lâcheté, brutalité, indifférence ? Vont-il se serrer les coudes ou jouer solo ? C'est la principale marge de choix qu'ont les PJs lépreux. Leur enlever reviendrait à leur imposer une trame extrêmement linéaire.

Tant que les PJ lépreux restent dans le cortège, la létalité ne pose pas un problème, j'ai alors pléthore de PJ de rechange. Du moment qu'ils quittent le cortège, je n'ai plus que des Antagonistes comme PJ de rechange à confier. J'essaie de faire durer un peu les choses avant d'en arriver là car un cast composé à moitié d'Antagonistes est le signe que la partie va se terminer de façon anticipée avant le climax. Ce n'est jamais un échec à mes yeux, je fais juste attention à ce que la partie ne se finisse pas deux heures avant l'échéance que j'avais fixée avec les joueurs.

Dans ce scénario, l'horreur survivaliste cède plutôt sa place à la torture psychologique. Je m'appesantis sur la vie misérable des lépreux, sur les tensions au sein de leur groupe. Il y a des mauvais présages. Plusieurs lépreux retournent à l'état animal, selon la prophétie qui circule à Millevaux.

Cette tension atteint son comble avec l'arrivée du Chapelier Fou. Lors d'un playtest, un PNJ lépreux boit la première potion, qui le guérit de la lèpre et il prend la fuite aussitôt. Après une baston enfiévrée, c'est le PNJ chef de village qui s'empare de la deuxième potion (qui le foudroie sur place). Après le départ du Chapelier Fou, s'ensuit une polémique pour savoir qui remplacera le chef et que faire au sujet du pèlerinage.

Une fois, pour simuler le tour de garde d'un PJ, j'ai entraîné le joueur sur un parking, dans le froid (il n'avait qu'une chemise) et lui ai décrit les yeux qui l'observaient à travers les arbres. C'étaient les yeux des loups de Gaïa.

Je reviens sur le personnage Salopard qu'un joueur avait créé, l'Entremetteur. Il pratique la sarcomantie et s'en sert pour se faire passer pour un médecin itinérant, et guérit le bras gangréné d'une petite fille, Maria, à l'aide de la sarcomantie. Plutôt traumatisant comme méthode. Avec le liquide, il lui fait fondre la peau du bras, retire tout ce qui est gangréné et étale le reste de la peau et des muscles. Le tout sans anesthésie. Certes, le liquide sarcomantique est censé opérer sans douleur mais Maria a tout loisir de voir ce qu'il lui arrive. Ensuite, comme l'Entremetteur est un dingue, il quitte le village sans emporter le bassin contenant le liquide sarcomantique souillé qu'il a utilisé pour l'opération.

Le joueur qui a interprété l'Entremetteur interprète Maria dans les scènes intermédiaires. Il décide que Maria a pété les plombs suite à l'opération et à la contagion par la lèpre. Elle a réutilisé le liquide souillé, n'obtenant pour résultat que de se défigurer. Elle devient une adepte fervente de la sarcomantie. Faute de jamais rencontrer de nouveaux sarcomantiens, elle ronge son frein. Ce qui lui reste de liquide est depuis longtemps inutilisable, car trop souillé, et elle ne sait pas comment en reproduire. Elle se jure de retrouver l'Entremetteur, qu'elle considère comme son dieu personnel.

La rencontre se produit. Mais au passage l'Entremetteur est devenu le Faux Christ, qui prêche la bonne parole aux foules de la Voie Déchue, sur un rocher près d'Axe-en-Vengeance et décapite autant de fidèles qu'il le peut. À la vue du Faux Christ, je m'attendais à ce que les PJ fuient. Mais le joueur de Maria déclare qu'en pleine grâce mystique, elle escalade le rocher et se jette à ses genoux. Le Faux Christ ne la reconnaît pas. Il lui fait sauter la tête comme un bouchon d'un coup de hache. La tête de la petite fille roule aux pieds des autres lépreux, figée dans un sourire extatique. Clairement, le joueur de Maria n'était pas dégoûté de ce qui est arrivé. Cela lui paraissait un accomplissement pour son personnage. Je n'arrive pas à déterminer si en jouant la folie jusqu'au bout, le joueur de Maria s'est extrait de l'horreur ou pas. En revanche, je pense que la scène a eu un vrai impact horifique sur le reste du groupe.

F7. Comptes-rendus de partie

Les comptes-rendus des playtests de ce scénario sont sur le forum de Terres Etrangées (www.terresetranged.net), rubrique Millevaux, sujet « Scénarios Millevaux ».

Johnny le Boucher



Carcasse de

Croute 1: sanglier

☒☒☒☒☒☒

Croute 2: Galette de lichen

☒☒☐☐☐☐

Croute 3:

☐☐☐☐☐☐

Demi-litres

Boutanche 1: Magnac

☒☒☒☒☐☐

Boutanche 2:

☐☐☐☐☐☐

Boutanche 3:

☐☐☐☐☐☐

Grisbi :
50 caps

Description des frusques :
Tablier de boucher
maculé de sang séché



Dans la musette :
une collection d'organes génitaux
séchés pris sur mes victimes

Dans les fouilles :
des cures-dents pour nettoyer les
bouts de viande entre les canines

A la ceinture :
Un couteau de cuisine et un couteau
de boucher et une cuiller en bois

Sous les frusques :
trois maillots superposés (les

Sur Travois :
La carcasse du sanglier



MEMOIRE :



Amis / Ennemis :

Seule la mort est mon amie



Lieux visités / fantasmés :

Les halles de Lugdunum où j'ai fait mes classes. Toutes ces carcasses...



Convictions / Illusions :

La souffrance des autres me rend plus fort, je pense. En tout cas, elle me fait jouer, c'est sur.



Quêtes / Chimères :

Je veux rentrer dans la légende comme le plus grand tueur de tous les temps



Rencontres avec Horlas / Cauchemars

Quoique puissent être ces choses, je suis plus monstrueux qu'eux.

-----Dead Zone Memorielle-----



Bribes de souvenirs :

Des gens qui hurlent, leur bidoche qui vole, le sang qui gicle, le sang, le sang !



Spéculations :

Je suis le fils du Sang, je suis le fils d'une divinité Horla qui vit dans le sang des gens.



Flachebacques :

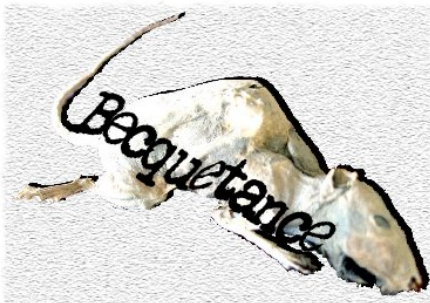
Du sang... du sang... Ma venue au monde... Les forceps... Les hurlements de ma mère...

Millevaux est un dark world de Pikathulhu. C'est un supplément de contexte pour le jeu de rôle **SOMBRE**.

« Corpse » et **SOMBRE** sont des créations de Johan Scipion. Pour en savoir +, explorez www.terresetranges.net

Crédits photos : contenu sous licence Creative Commons (provenance : flickr.com). Auteurs : Coda ; Midnight Digital ; Taber Andrew ; Omega X
Polices gratuites utilisées (provenance : dafont.com) : Arial, maenan2, Mom's Typewriter, Powderfinger type

Mamie Crouteline



Croute 1: Avortons

Rations
☒☒☒☐☐☐

Croute 2:

☐☐☐☐☐☐

Croute 3:

☐☐☐☐☐☐

Demi-litres

Boutanche 1: Purée d'insectes

☒☒☐☐☐☐

Boutanche 2: Urine de rat

☒☒☐☐☐☐

Boutanche 3:

☐☐☐☐☐☐

 Grisbi :

200 caps, pour
acheter les ames
faibles

 Description des
frusques :

Une vieille
robe à
fleurs, un
fichu



 Dans la musette :

des branchages, des pierres, et
des herbes macérées pour tracer
des cercles de malédiction

 Dans les fouilles :

un pénis séché, des gousses de pavot, un
couteau pour vider les poissons

 A la ceinture :

Une canne dont le pommeau contient
une dose de mandragore (poison mortel)

 Sous les frusques :

mon corps est aussi lisse que celui
d'une jeune fille.

 Sur Travois :

pas de travois.

MEMOIRE :

 Amis / Ennemis :

je ne suis pas digne de confiance, et ne m'attache jamais à
personne : les autres ne sont que des instruments.

 Lieux visités / fantasmés :

je viens des Morts-Plateaux, et j'ai été initiée par la plus vieille et la
plus malévolente sorcière des Terres Franques.

 Convictions / Illusions :

Mon corps n'est que le conduit de la volonté des Horlas.

 Quêtes / Chimères :

Pratiquer la magie noire à un niveau si intense que les Horlas
viennent m'enlever et faire de moi leur épouse.

 Rencontres avec Horlas / Cauchemars

Ils sont si nobles et si puissants... Vibrantes incarnations de la
suprématie de la Foret...

-----Dead Zone Memorielle-----

 Bribes de souvenirs :

Une initiation. Noire. Sang, douleur intime. Visions d'outre-
espace... Perversité totale.

 Spéculations :

En moi vivent de grouillantes créatures qui contrôlent mes
pensées.

 Flachebacques :

La bouche du Scolopendre... L'Accouplement !

Millevaux est un dark world de Pikathulu. C'est un supplément de contexte pour le jeu de rôle **SOMBRE**.

« Corpse » et **SOMBRE** sont des créations de Johan Scipion. Pour en savoir +, explorez www.terresetranges.net

Crédits photos : contenu sous licence Creative Commons (provenance : flickr.com). Auteurs : Coda ; Midnight Digital ; Taber Andrew ; Omega X
Polices gratuites utilisées (provenance : dafont.com) : Arial, maenan2, Mom's Typewriter, Powderfinger type

Lavinia LIVIDE



 Grisbi :
100 caps

 Description des frusques :
robe noire
gothique avec
dentelles
blanches

 Dans la musette :
Un tome de "L'Evangile Selon Lazare", un goupillon.

 Dans les fouilles :
un mouchoir brodé à mes
initiales

 A la ceinture :
Un poignard-crucifix

 Sous les frusques :
plusieurs couches de jupon qui
préservent ma pureté

 Sur Travois :
je n'ai pas à abimer mes mains
à trainer un fardeau inutile...

	Rations
Croute 1: Cervele de porc	☒ ☒ ☐ ☐ ☐ ☐
Croute 2:	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Croute 3:	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
	Demi-litres
Boutanche 1: Calice de sang	☒ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Boutanche 2:	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Boutanche 3:	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐



MEMOIRE :



Amis / Ennemis :

Les Lazaréens sont mes amis. Les autres doivent être manipulés, évangélisés... ou zombifiés.



Lieux visités / fantasmés :

J'ai été initiée à Lugdunum et je rêve de partir en pèlerinage au Mont Schwartzberg, siège spirituel de Lazare.



Convictions / Illusions :

Les pêcheurs seront rachetés dans le passage vers la non-mort.



Quêtes / Chimères :

Attirer par ma piété les archevêques de Lazare pour qu'ils m'enseignent les cérémonies de résurrection.



Rencontres avec Horlas / Cauchemars

Les Horlas ne sont qu'illusion ; seul Dieu est la Vérité.

-----Dead Zone Memorielle-----



Bribes de souvenirs :

des hordes de fidèles convertis. Baveux, putréfiés, geignants...
Tendant leurs bras visqueux vers l'absolution !



Spéculations :

Je suis la réincarnation de Marie-Madeleine, l'amante de Lazare de son vivant et de sa mort.



Flachebacques :

Un baiser mortel, le goût du sang dans ma bouche... une cérémonie... Le souffle froid de Lazare...

Millevaux est un dark world de Pikathulu. C'est un supplément de contexte pour le jeu de rôle **SOMBRE**.

« Corpse » et **SOMBRE** sont des créations de Johan Scipion. Pour en savoir +, explorez www.terresetrangeres.net

Crédits photos : contenu sous licence Creative Commons (provenance : flickr.com). Auteurs : Coda ; Midnight Digital ; Taber Andrew ; Omega X
Polices gratuites utilisées (provenance : dafont.com) : Arial, maenan2, Mom's Typewriter, Powderfinger type

Djize



Grisbi :

L'argent est un symbole du
Grand Capital, que je honnis.

Description des frusques :

Les haillons
déchirés
d'un messie
incompris.



Dans la musette :

une paire de pieds tranchés

Dans les fouilles : rien

A la ceinture : ma fidèle Hache de la Rétribution Divine !

Sous les frusques : l'immaculée conception

Sur Travois : ma croix. Parce que c'est trop lourd pour la porter tout le temps sur mon dos...

Rations

Croute 1: Pain aux cafards ☒☒☒☐☐☐

Croute 2: ☐☐☐☐☐☐

Croute 3: ☐☐☐☐☐☐

Demi-litres

Boutanche 1: Vin de mollusque ☒☒☒☐☐☐

Boutanche 2: ☐☐☐☐☐☐

Boutanche 3: ☐☐☐☐☐☐



MEMOIRE :



Amis / Ennemis :

Tous les pauvres pêcheurs de cette terre sont mes amis.



Lieux visités / fantasmés :

" Et quelle bête implacable, son heure enfin venue,
Lentement s'avance pour naître à Bethleem ?"



Convictions / Illusions :

Tout humain est un pécheur et doit mourir... Sauf moi, puisque je
suis le fils de Dieu !



Quêtes / Chimères :

Tuer le Père... C'est un peu qu'on ce recherche tous, s'pas ?



Rencontres avec Horlas / Cauchemars

Je suis le Cauchemar. Les Horlas ne sont que des démons qui
hurlent dans le désert.

-----Dead Zone Memorielle-----



Bribes de souvenirs :

Un baptême dans les eaux fangeuses du Frone. Une discussion
théologique avec les gardiens du Temple



Spéculations :

Je pense que j'ai du être un Expiatiste dans le temps... Avant que je
prenne mon envol solitaire...



Flachebacques :

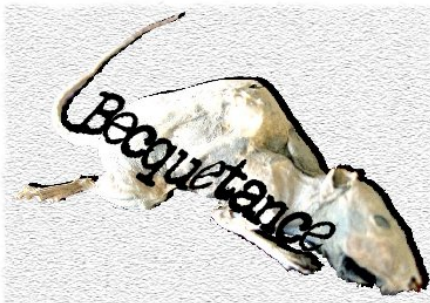
Du sang qui s'écoule... Beaucoup de sang... Mon sang... Le sang du
Christ...

Millevaux est un dark world de Pikathulhu. C'est un supplément de contexte pour le jeu de rôle **SOMBRE**.

« Corpse » et **SOMBRE** sont des créations de Johan Scipion. Pour en savoir +, explorez www.terresetranges.net

Crédits photos : contenu sous licence Creative Commons (provenance : flickr.com). Auteurs : Coda ; Midnight Digital ; Taber Andrew ; Omega X
Polices gratuites utilisées (provenance : dafont.com) : Arial, maenan2, Mom's Typewriter, Powderfinger type

G A I A



lapereaux

Croute 1: faisandés ☒☒☒☐☐☐

Croute 2: fagot de fougères ☒☒☐☐☐☐

Croute 3: ☐☐☐☐☐☐

Demi-litres

Boutanche 1: Gourde d'eau ☒☒☒☒☒☒

Boutanche 2: ☐☐☐☐☐☐

Boutanche 3: ☐☐☐☐☐☐

 Grisbi :
il m'en faut pour
racheter des
champignons...
 Description des
frusques :
assemblage
de peaux
tannées



 Dans la musette :
pièges à petit gibier,
champignons psilocybes, ossements

 Dans les fouilles :
pierres noires que j'enterre dans le
logis de ceux que je hais

 A la ceinture :
Arc & flèches, couteau suisse

 Sous les frusques :

 Sur Travois :
pas de travois, mais Croc, mon
fidèle chien-loup.



MEMOIRE :



Amis / Ennemis :

Je hais tous ceux qui combattent la forêt. Les autres m'indiffèrent.



Lieux visités / fantasmés :

Les forêts hantées des Morts-Plateaux, où la Peur rode derrière chaque arbre...



Convictions / Illusions :

Les esprits des arbres et des animaux sont bien plus puissants que leur Dieu de pacotille...



Quêtes / Chimères :

Plonger dans des forêts où l'homme n'a pas encore foulé le pied, à la recherche de ma vraie nature...



Rencontres avec Horlas / Cauchemars

Ils viennent me hanter chaque nuit dans mes visions nocturnes...
Sombres et désirables entités engendrées par la forêt...

-----Dead Zone Memorielle-----



Bribes de souvenirs :

Survivre avec les loups...



Spéculations :

Mon père n'était certainement pas un être humain...



Flachebacques :

Une course dans la forêt. Des grognements... Une odeur, puissante...

Millevaux est un dark world de Pikathulu. C'est un supplément de contexte pour le jeu de rôle **SOMBRE**.

« Corpse » et **SOMBRE** sont des créations de Johan Scipion. Pour en savoir +, explorez www.terresetranges.net

Crédits photos : contenu sous licence Creative Commons (provenance : flickr.com). Auteurs : Coda ; Midnight Digital ; Taber Andrew ; Omega X
Polices gratuites utilisées (provenance : dafont.com) : Arial, maenan2, Mom's Typewriter, Powderfinger type

Le Chapelier Fou



Croute 1: rat crevé

Rations
☒ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Croute 2:

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Croute 3:

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Demi-litres

Liqueur de sève
Boutanche 1: anesthésiante

☒ ☒ ☐ ☐ ☐ ☐

Boutanche 2:

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Boutanche 3:

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Grisbi :

j'ai pour coutume de
distribuer l'argent
aux oiseaux

Description des frusques :

Un chapeau haut de
forme portant la
mention "Darty,
service après-vente"



Dans la musette :

Un lapin blanc (j'espère qu'il
lui reste encore de l'oxygène)

Dans les fouilles :

Une pièce avec deux faces. Un jeu de
cartes avec seulement des as.

A la ceinture :

Un poignard torsadé

Sous les frusques :

Un t-shirt "LC Waikiki" dont j'ai
grande honte

Sur Travois :

Pas de travois.

MEMOIRE :

Amis / Ennemis :

J'accompagne Lavinia en ce moment. Sa folie me fascine, et
j'éprouve une grande attirance sexuelle pour elle.

Lieux visités / fantasmés :

Je viens de la cité mythique de Samarkand, située au bord du
monde, là où les fous sont vénérés comme des messagers divins.

Convictions / Illusions :

Les convictions sont faites pour les sots. Moi, je sais que les gens
autour de moi ne sont pas vraiment réels...

Quêtes / Chimères :

Trouver dans la souffrance des autres un chemin vers la vérité
suprême.

Rencontres avec Horlas / Cauchemars

Je suis sûr que ce sont les Horlas qui ont mis ces choses étranges
dans mon cerveau.

-----Dead Zone Memorielle-----

Bribes de souvenirs :

Les souvenirs sont pour les sots.

Spéculations :

Je suis né il y a une seconde.

Flachebacques :

J'ai de furtives visions d'un futur que j'ai vécu il y a longtemps. J'y
torture mentalement des lépreux.

Millevaux est un dark world de Pikathulhu. C'est un supplément de contexte pour le jeu de rôle **SOMBRE**.

« Corpse » et **SOMBRE** sont des créations de Johan Scipion. Pour en savoir +, explorez www.terresetranges.net

Crédits photos : contenu sous licence Creative Commons (provenance : flickr.com). Auteurs : Coda ; Midnight Digital ; Taber Andrew ; Omega X
Polices gratuites utilisées (provenance : dafont.com) : Arial, maenan2, Mom's Typewriter, Powderfinger type



Johnny Le Boucher



"Pèlerinage en Enfer"

Un scénario pour Millevaux.

Un dark world de SOMBRE par Pikathulhu.

POST-APOCALYPTIQUE, FORESTIER, SLUDGECORE.

www.terresetranges.net

Artwork par Pikathulhu.

Utilise des images sous licence Creative Commons (Attribution, Free for non commercial use).

Auteurs : Dark Patator & Gothick_matt. Galeries sur flickr.com



Le Chapelier Fou



"Pèlerinage en Enfer."

Un scénario pour Millevaux.

Un dark world de SOMBRE par Pikathulhu.

POST-APOCALYPTIQUE, FORESTIER, SLUDGECORE.

www.terresetranges.net

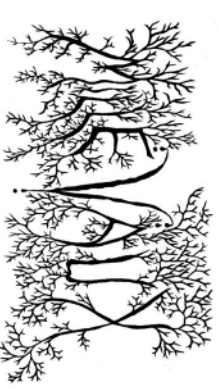
Artwork par Pikathulhu.

Utilise des images sous licence Creative Commons (Attribution, Free for non commercial use).

Auteurs : Ant Smith & Gothick_matt. Galeries sur flickr.com



Gaiia



"Pèlerinage en Enfer."

Un scénario pour Milleveaux.

Un dark world de SOMBRE par Pikathulhu.

POST-APOCALYPTIQUE. FORESTIER. SLUDGECORE.

www.terresetranges.net

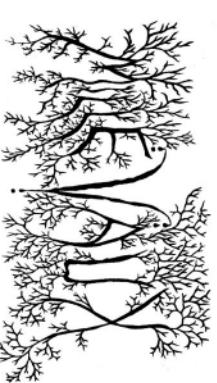
Artwork par Pikathulhu.

Utilise des images sous licence Creative Commons (Attribution, Free for non commercial use).

Auteurs : Thomas Hawk & Gothick_matt. Galeries sur flickr.com



Djize



"Pèlerinage en Enfer."

Un scénario pour Millevaux.

Un dark world de SOMBRE par Pikathulhu.

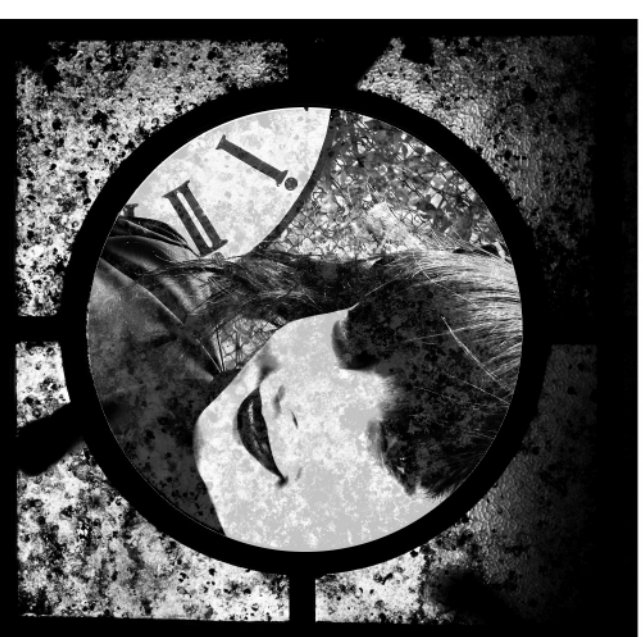
POST-APOCALYPTIQUE, FORESTIER, SLUDGECORE.

www.terresetranges.net

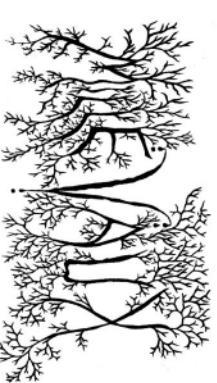
Artwork par Pikathulhu.

Utilise des images sous licence Creative Commons (Attribution, Free for non commercial use).

Auteurs : Cayuza & Gothick_matt. Galeries sur flickr.com



Lavinia Livide



"Pèlerinage en Enfer."

Un scénario pour Millevaux.

Un dark world de SOMBRE par Pikathulhu.

POST-APOCALYPTIQUE, FORESTIER, SLUDGECORE.

www.terresetranges.net

Artwork par Pikathulhu.

Utilise des images sous licence Creative Commons (Attribution, Free for non commercial use).

Auteurs : Mademoiselle Chaos CC & Gothick_matt. Galeries sur flickr.com



Mamie

Croustoline



"Pèlerinage en Enfer"

Un scénario pour Millevaux.

Un dark world de SOMBRE par Pikathulhu.

POST-APOCALYPTIQUE, FORESTIER, SLUDGECORE.

www.terrestranges.net

Artwork par Pikathulhu.

Utilise des images sous licence Creative Commons (Attribution, Free for non commercial use).

Auteurs : Boladator & Gothick_matt. Galeries sur flickr.com



LA CHAPELLE DE L'EXPIATION

« Contemple tes péchés, peuple humain ! Le Monde porte la marque de ton vice ! En vérité je vous le dis, nous ne sommes plus dignes de notre Créateur ! La Forêt est sa punition divine, nous marchons à quatre pattes, la fille tue son père, le fils fornique avec sa mère ! Contemplez l'hideuse engeance que nous sommes devenus, aveugles à la bonté de l'Agneau Pascal ! En vérité je vous le dis : Dieu ne veut plus de nous ! Le Temps de l'Expiation est venu ! Nous ne sommes pas dignes de vivre sous les cieux ! Il est temps d'exécuter sur nous la sentence divine ! »



LA LEPRE A MILLEVAUX

Le manque d'hygiène, la malnutrition, la promiscuité, et tout simplement l'absence de soins médicaux ont causé la réapparition d'anciennes maladies, telles que la tuberculose, la peste... ou encore la lèpre. Les lépreux sont souvent chassés des villes et des villages et forment des communautés itinérantes, où s'entassent dans des maladreries qui ne sont guère que des mouiroirs à l'écart des populations saines.



L'EVANGILE SELON LAZARE

Les Lazaréens enseignent que la mort et la résurrection sont les étapes cruciales dans la vie d'un homme, la transition qui leur rend leur innocence originelle. Le fait que les zombies perdent la parole et la raison, et doivent se nourrir de chair humaine n'est pas mentionné dans leurs prêches...

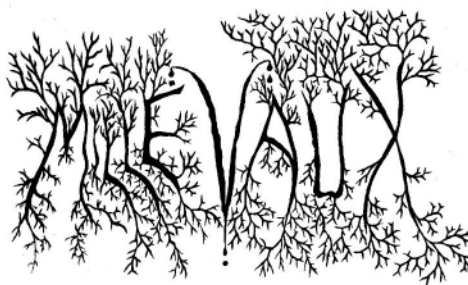
Les prêtres les plus haut gradés ressuscitent des personnes fraîchement décédées, puis des cadavres de plus en plus usés, remplissant leurs catacombes d'abominations rampantes.



LES MICRO-HERESIES

Tous les hérétiques ne cherchent pas à rassembler un maximum de fidèles. Certains, des schizophrènes, des manipulateurs, des antisociaux ou des visionnaires, limitent le cercle de leur culte à l'échelle de leur village, de leur famille, voire de leur seule personne. Ils vivent en circuit clos, illuminés de connaître la Vérité Suprême, et soucieux de la garder pour eux seuls.

PELERINAGE EN ENFER
Arbre des Personnages



JOHNY LE BOUCHER

"Vas-y fais-moi mal,
Johnny Johnny Johnny...
Fais-moi mal..."

Johnny a besoin de faire couler le
sang pour se sentir vivant.

GAÏA
Gaïa est une rôdeuse qui fait
corps avec la forêt. Elle est
plus animale qu'humaine, et
pour elle, seule la loi du plus
fort prévaut.



Lavinia LIVIDE

Cette Lazaréenne débauchée ne
rêve que d'être initiée aux rites
funéraires qui lui permettront
d'apporter l'Eucharistie de la non-
mort aux vivants.



LE
CHAPELIER FOU

Puisque le
monde a
perdu la raison,
le Chapelier
s'est mis
au diapason.



DJIZE

Dieu a eu beaucoup de fils mais
Djize est le seul qui soit le Vrai.

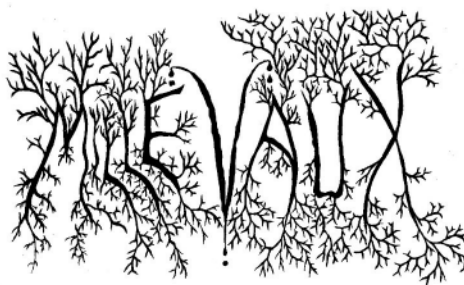
MAMIE CROÛTELIN

Mamie Croûtelin est aussi
terrible sorcière que bonne
cuisinière.



PELERINAGE EN ENFER

Statistiques des Personnages & Notes



JOHNY LE BOUCHER, tueur brutal
E8 C12 (phase 2 : cruel)
Ambidextre + Code de conduite (n'utilise que des armes blanches)



GAÏA, rôdeuse désinvolte
E8 C12 (phase 2 : sauvage)
Tir (arc & flèches) + Droguée (champignons psilocybes)



Lavinia LIVIDE, lazaréenne rusée
E8 C12 (phase 2 : sournoise)
Protecteur (Le Chapelier Fou) + Hostilité Animale



LE CHAPELIER FOU, prédicateur cynique
E8 C12 (phase 2 : désabusé)
Objet + Dévoué (Lavinia Livide)



DJIZE, messie excentrique
E8 C12 (phase 2 : illuminé)
Polyglotte (franquois, araméen, hébreu, latin) + Cauchemars



MAMIE CROÛTELINE, sorcière irritable
E8 C12 (phase 2 : aigrie)
Artefact + Adrénaline limitée.



PJs Lépreux
Tous les personnages doivent prendre comme désavantage "Invalide", et ce à son maximum (c'est-à-dire trois points de corps en moins).
Ils ont de surcroît deux points d'esprit en moins en guise de préquelles.